SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº41

Play2 manía

Devil May Cry 3

Enemigos • Mapas • Secretos • Trucos • Armas

Enfrentarse a los demonios del averno nunca ha sido fácil, pero en esta ocasión lo es menos todavía. Tranquilo, que hemos acompañado a Dante por su viaje a los infiernos y ahora te vamos a dar todas las claves para que completes con éxito la aventura. Y no nos hemos olvidado de los extras...

00 INTRODUCCIÓN

Antes de empezar la primera misión podrás **activar el tutorial** para recibir algunas explicaciones durante el juego **(1)**. Te recomendamos que lo actives, de este modo no se te escapará ni un detalle importante de la aventura por desconocer alguna peculiaridad del control.



1

Misión 01 FIESTA BRUTAL


1


2

En esta primera misión sólo tendrás que **derrotar a todos los demonios** que se te pongan a tiro **(1)**.

Si quieres obtener más puntos al final de la misión, rompe también algunos objetos, como los instrumentos o las sillas que hay en el local, y aumentará tu puntuación por **gemas rojas** recogidas.

También aumentará la puntuación dependiendo de los Puntos de Estilo que obtengas en el combate. Cuantos más **combos con distintos movimientos** realices durante la lucha **(2)**, más aumentará el medidor de estilo (en la parte derecha de la pantalla).

Una vez hayas derrotado a todos los demonios, saltará una divertida escena de vídeo y dará por terminada la misión **(3)**. No ha sido difícil para empezar...



3

Misión 02 VÍNCULO DE SANGRE

Observa la escena cuando Dante salga del local **(1)**. Nada más terminar tendrás que enfrentarte a más **demonios**, algunos duros de pelar. Aplícate en los combos para que suban los puntos al final del nivel **(2)**.

Tras derrotar a varias oleadas de demonios tendrás que enfrentarte al primer Jefe del juego: Vanguardia Infernal.
(VER VANGUARDIA INFERNAL).

Al derrotarlo saltará una escena de vídeo **(3)** y terminará la misión, permitiéndote **salvar la partida**.

↘ COMBATE: VANGUARDIA INFERNAL

Los ataques de este demonio son complicados, ya que se teletransporta de un lado a otro del escenario. Para conseguir no perderle de vista, utiliza el botón R1 constantemente. Cuando lo tengas cerca utiliza los combos con la espada: pulsa repetidamente ▲ y cuando lo tengas lejos haz uso de las pistolas.
Para este combate es preferible tener el estilo Trickster, de este modo podrás esquivar sus ataques cuando se convierta en sombra.











Misión 03 LA TORRE DEL DIABLO

Tras la escena de vídeo y antes de avanzar por la calle, puedes **atravesar el muro de la derecha** para llegar de nuevo a la zona del despacho de Dante. No encontrarás nada, pero podrás luchar contra algunos demonios y conseguir más **gemas rojas**.

Ahora sí, avanza por Slum Avenue y derrota a los enemigos que saldrán en tu encuentro. Salta sobre la pared de la derecha para **protegerte de las flechas** que lanzan los enemigos del tejado **(1)**. Resguárdate en el esquinazo y desde allí dispara con las pistolas. Si sube alguno de los otros demonios utiliza la espada.

Una vez hayas eliminado a los enemigos del tejado saldrán más a darte la bienvenida. Deshazte de todos ellos; cuando los hayas derrotado a todos, una escena te mostrará una puerta. Crúzala y prepárate para resolver el **primer puzzle** del juego. Tendrás que resolverlo para conseguir romper el **sello azul** que bloquea la escopeta de la pared.



↘ MISIÓN SECRETA 1: EL EXORCISTA

Tendrás que derrotar de nuevo a los enemigos del Love Planet para superar la misión. Utiliza los mejores combos con la espada y salta y dispara con las pistolas si se acercan demasiado. Al terminar la misión con éxito obtendrás como recompensa un Fragmento de Gema Azul.









Antes de nada, rompe los objetos del bar para conseguir Gemas Rojas; después acércate a las máquinas de dardos. Rómpelas también para dejar al descubierto una **rueda roja**; tendrás que golpearla con la espada hasta que se enciendan todas las antorchas que la rodean (2).
Al romperse el sello podrás recoger la escopeta de la pared. Puedes intercambiar las armas de fuego con el botón L2.

Avanza por la puerta detrás del sello y prepárate para un poco de acción. Adéntrate en la sala y deshazte de todos los demonios (3) para poder abrir la puerta con el **sello rojo**.

Una vez vacía la habitación, recorre cada palmo por si has olvidado alguna Gema durante el combate. También puedes romper el mobiliario para conseguir Gemas Rojas. Te conviene coger todas las que puedas.

Cruza la puerta ahora abierta para llegar a 13th Avenue. Avanza unos pocos metros y observa una puerta de madera en la pared de la izquierda. Si la rompes podrás golpear un gran **cristal rojo** con la espada para obtener un montón de Gemas Rojas (4). Continúa hasta que se rompa.

Escala las paredes de la derecha para recoger las Gemas Rojas y un Fragmento de Gema Azul. Justo enfrente, utiliza el doble salto para llegar a una cornisa. Observa el **esqueleto** rodeado de antorchas... parece sospechoso. Sacúdele con tus mejores golpes, encadenando combos. Cuando el medidor de puntos de estilo alcance la A, la estatua se romperá liberando un Fragmento de Gema Azul. Se trata del **Adjudicador de combates** y te lo encontrarás más de una vez. Te ira exigiendo mejores movimientos y nuevas armas, de modo que procura evolucionar casi al máximo las que consigas.

ZONA RESIDENCIAL



Estatua
M. secreta
A. Entrada despacho Dante
B. Slow Avenue Nº 66
C. Bullseye
D. Love Planet
E. 13th Avenue
F. Torre Temen-ni-gru. Cámara del Guardian de Hielo





COMBATE: CERBERUS

En primer lugar examina al enemigo. Como puedes ver, se encuentra protegido por una capa de hielo, de modo que tendrás que romperla para que el enemigo sufra algún daño. Concéntrate en un punto del demonio (la pata por ejemplo, o una de las cabezas) para romper el hielo y concentrar allí los ataques. Por su parte, él te atacará con tres tipos de golpes: hará estalactitas que caerán del techo, soplará una ráfaga de hielo y embestirá hacia el frente. Aprovecha este último movimiento para asestarle el mejor de tus combos. Utiliza el doble salto y las pistolas desde una de las esquinas para que no te alcance al embestir.











Cruza la puerta (5) debajo del Fragmento de Gema Azul para afrontar la Misión Secreta 1. **(VER MISIÓN SECRETA 1: EL EXORCISTA).**

De nuevo en la calle, avanza hasta la estatua con el reloj de arena. Se trata de una **Estatua de la Divinidad (6)**; gracias a ella podrás comprar objetos, mejorar las armas, cambiar de estilo... Las encontrarás frecuentemente.

Cuando estés listo avanza hasta las rocas para llegar a la Cámara del Guardián de Hielo **(7)**. Aquí tendrás que enfrentarte a un nuevo enemigo final. **(VER CUADRO CERBERUS).**

Tras el combate, recibirás como recompensa **(8)** el **Arma Cerberus** (unos nunchacos); recoge las **Gemas Rojas** que ha dejado el guardián de la torre y avanza hasta el final de la sala.

Misión 04 UN INVITADO INESPERADO

Antes de empezar la misión, asegúrate de **comprar** los objetos que necesites para superar el nivel (**Estrellas de Vitalidad**). Si has recogido suficientes gemas rojas también sería bueno que compraras algún nuevo movimiento para las armas. Si avanzas a la izquierda nada más entrar en la cámara del eco, podrás encontrar una **estatua de la divinidad** por si se te ha olvidado algún detalle.

Sube las escaleras por el lado derecho (1) y recoge las **Gemas Rojas** saltando con ayuda de la pared. Avanza por este camino hasta una **puerta azul** (no tienes que subir de planta). Avanza por ella y deshazte de los enemigos que saldrán a recibirte **(2)**.

Cruza la siguiente puerta y prepárate para romper el **sello rojo** de las puertas. Para ello tendrás que deshacerte de todos los enemigos de la sala; en especial, tendrás que tener cuidado con las **flechas azules de los Enigma** (hay cuatro en total). Tras derrotarlos, no te preocupes por la jaula y avanza por la **puerta roja** que ha quedado abierta **(3)**.

En esta nueva habitación, rompe todas las estatuas para recolectar **Gemas Rojas**. Haz lo mismo con el gran **cristal rojo**. →







TEMEN-NI-GRU




4

Cuando termines de recolectar gemas, golpea la rueda de la pared (igual que para recoger la escopeta) hasta que se enciendan todas las antorchas (4). Después salta sobre la plataforma cuadrada para subir un piso.

Deshazte de los enemigos para poder romper el **sello rojo** que bloquea la **puerta verde**. Antes de pasar por ella, podrás coger un **Fragmento de Gema Azul** en un hueco en la pared, sobre ella. Salta por las tuberías para poder cogerla fácilmente (5).

Entra por la puerta y llegarás al segundo piso de la sala del principio: la **Cámara de los Ecos**. Observa la breve escena de vídeo y luego avanza hacia la izquierda para recoger las dos **Gemas Rojas**; después a la derecha subiendo las pequeñas escaleras.

Recoge las Gemas Rojas de ese lado y cruza la puerta amarilla (6) (ignora la piedra con la diana). Inspecciona la luz roja en forma de cristalera que hay frente a la puerta por la que has entrado. Avanza por las escaleras de la izquierda. Al avanzar un poco, éstas se romperán haciendo que Dante caiga en una cámara llena de demonios. Tienes que caer de todos modos, así que no intentes llegar por otro lado.

No son difíciles de vencer... pero son demasiados (7), de modo que puede que se te haga un poco pesado. Cuando hayas acabado con ellos, investiga la luz que ha aparecido en el centro de la cámara para salir de allí. Ahora las dos puertas aparecerán sin sello. **Cruza la gran puerta** frente a las escaleras que ya no existen y prepárate para otro combate. **(VER GIGAPEDE).**

Tras el combate recoge las Gemas Rojas y cruza la puerta del piso inferior. Verás un objeto brillando en la pared de la derecha (8). Recógelo para que termine la misión y puedas **salvar la partida**.

COMBATE: GIGAPEDE

No es demasiado difícil de derrotar. Lo mejor es que utilices las armas de fuego y Cerberus para quitar más puntos de vida de una vez. Utiliza las pasarelas para alejarte del monstruo cuando esté cerca y para que no te alcancen sus descargas. Estas descargas son de dos tipos. Para esquivar los rayos azules utiliza las pasarelas del piso superior. Para esquivar las bolas rosas de energía tendrás que esconderte en los recovecos del pasillo inferior.
Para atacarle, utiliza las pistolas desde cualquier distancia usando el botón R1 para fijar el blanco. Cuando veas que avanza cerca del suelo utiliza Rebellion o Cerberus.






5


6



7

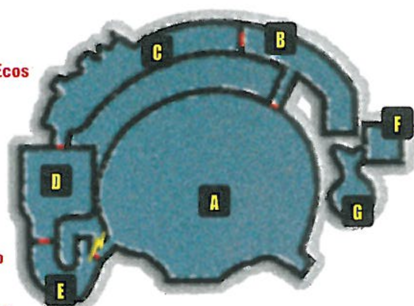

8

Misión 05 DEMONIOS Y ACERO



TEMEN-NI-GRU 2

- Estatua
- Misión secreta
- A. Cámara de los Ecos
- B. Cámara astral del despertar
- C. Cámara de la Bestia Errante
- D. Averno sin fin
- E. Ola de fortuna
- F. Cámara del cielo cercano
- G. Biblioteca Divina



Para derrotar a estos **nuevos enemigos** dispara hasta que se pongan de color azul (1), es decir, hasta que se conviertan en piedra, y después embiste con la espada para que se rompan.

Cruza la gran puerta roja del piso superior (2), por donde entraste en la misión anterior, y pasa por la **puerta amarilla**. Puedes dejarte caer en la **Cámara de los Pecados** si quieres obtener **Gemas Rojas** de los demonios.

Avanza por las pasarelas para recoger las **Gemas Rojas** que han aparecido de la nada e inspecciona la **piedra en forma de espiral** al final de una de las pasarelas (a la izquierda); automáticamente colocarás el objeto **Planisferio** sobre ella (3).

Baja por la rampa que rodea la Cámara de los Ecos para obtener el objeto **Vajura**. Después, baja un piso y entra por la **puerta azul** (4). Deshazte de los demonios que saldrán en el pasillo y cruza la siguiente puerta.

MISIÓN SECRETA 2: EL INTOCABLE

En esta ocasión tendrás que procurar que los enemigos no te toquen ni una sola vez. Para ello, esquiva con la habilidad trickster las flechas y acércate a ellos para atacarles cuerpo a cuerpo; si te acercas a ellos no te lanzarán flechas. Al terminar la misión recibirás el Fragmento de Gema Azul.





Adéntrate en la Sala de la Estatua Viviente y sube hasta la jaula. Tendrás que utilizar el nuevo objeto Vajura en la **rueda** que hay frente a la jaula (antes de subir las escaleras). Al colocarlo, la jaula se abrirá permitiéndote recoger un nuevo objeto: **Espíritu del Acero**. Cuando tengas el objeto en tu poder saldrán algunos demonios a darte la bienvenida; deshazte de ellos para romper el sello de las puertas y poder salir de la sala. →


2



3



Avanza de nuevo hasta la Sala de los Ecos y cruza la puerta amarilla. Donde estaba la escalera de piedra habrá aparecido una plataforma invisible; avanza por ella para llegar al otro lado del abismo. Allí encontrarás un **Adjudicador de Combates (5)**; utiliza el arma Cerberus para conseguir un **Fragmento de Gema Azul**.

Inspecciona la puerta central para colocar el objeto Espíritu del Acero; baja las escaleras y entra en la nueva sala. Aquí se encuentra la segunda misión secreta. Para poder acceder a ella, toca la **estatua roja** más cercana a la plataforma **(VER MISIÓN SECRETA 2: EL INTOCABLE).**

En esta sala verás a la izquierda una rueda roja; golpéala hasta que todas las antorchas se enciendan y rápidamente sube en la plataforma del centro de la habitación **(6)**. Durante el ascenso saldrán algunos demonios a tocarte la moral. **El truco no está en vencerlos,** sino en hacer que caigan, ya que cuando se junten más de cuatro la plataforma caerá y tendrás que volver a empezar. La forma más eficaz pata tirarles es usar la Escopeta.

Al llegar al piso superior, sal por la puerta de en frente y avanza por la derecha; puedes romper los objetos que rodean la puerta para conseguir **Gemas Rojas** y utilizar la **Estatua de la Divinidad (7)** para mejorar algún arma o comprar objetos.
Cuando estés listo, cruza la puerta para enfrentarte a un nuevo Super Demonio.
(VER AGNI & RUDRA).

Al terminar el combate Dante obtendrá como premio el arma **Agni & Rudra**... no esta mal ¿eh?

↘COMBATE: AGNI & RUDRA

Atacan usando las espadas. Embestirán de un lado a otro de la habitación o saltarán asestando un golpe bastante dañino. Para poder derrotarlos te aconsejamos que esquives los ataques con el Estilo Trickster, utilizando ●. Aunque sea más lento, lo mejor es que saltes y dispares desde arriba para quedar fuera de su alcance. Acércate a ellos cuando acaben de lanzar un golpe para atacarles con la espada. No estaría de más que utilizarás el mejor combo de tus armas a corto alcance. Por último un pequeño detalle: si eliminas a uno mientras el otro tiene todavía bastante vida, el que quede en pie unirá las dos espadas, de manera que los ataques serán mucho más duros. Para evitar este paso, procura quitar vida a los dos enemigos a la vez, de manera que al eliminar a uno basten un par de golpes para que caiga el segundo.









Misión 06 LAZOS FAMILIARES


1

TEMEN-NI-GRU 3

- Estatua
- Misión secreta
- A. Jardín Celeste
- B. Cámara Guardián Llameante
- C. Cámara Diosa Enmudecida
- D. Cámara de las 3 pruebas
- E. Prueba de la sabiduría
- F. Prueba de la habilidad
- G. Prueba del guerrero
- H. Pasillo sombrío
- I. Cámara del cielo oscuro

Tras la escena de vídeo y cuando recuperes el control del personaje, sube las escaleras e inspecciona la **estatua** situada en el centro de la sala. El camino de la derecha está bloqueado, de manera que cruza la siguiente puerta más a la izquierda.

Utiliza la Estatua de la Divinidad si lo crees conveniente y avanza hasta la zona de los **pedestales** (1); investígalos para obtener pistas de lo que te espera en las salas que custodian.

Primero avanza por la puerta con el pedestal morado. Nada más entrar verás tres puertas: encima de cada una de ellas hay una **calavera** rodeada de luces rojas (2). Una de ellas tiene dos luces, otra tres y otra cuatro. Esta **Prueba de la Sabiduría** hace referencia a la frase que desvelaba el pedestal; es decir, para saber el orden de las puertas tendrás que pensar en un bebé (4 luces), en un hombre (2 luces) y en un anciano (3 luces). Cruza las puertas en este orden; al cruzar la última podrás recoger el objeto **Esencia de Sabiduría** (3). Sal por cualquiera de las puertas para regresar a la zona de los pedestales.



2


3

Avanza ahora por el camino que muestra el pedestal amarillo. Para cruzar este túnel de pinchos sólo tienes que fijarte el lugar por el que salen (4); si salen por la pared de la derecha corre hacia la izquierda; si salen por abajo utiliza doble salto… al final del pasillo encontrarás el objeto **Esencia de Destreza**. Retrocede eliminando a los demonios para regresar a la sala de los pedestales.

Avanza ahora por el camino que muestra el pedestal verde. En esta ocasión tendrás que eliminar a los demonios de la sala, pero no son demonios normales. Si te fijas, verás que les rodean una luz morada, es una especie de escudo que les hace más fuertes (5). →


4


5

Utiliza el arma Agni y Rudra si quieres tardar menos, aunque aún así se hará un poco pesado. Cuando los hayas eliminado a todos podrás obtener el objeto **Esencia del Combate**.

Retrocede hasta la Cámara de la Diosa Enmudecida y vuelve a inspeccionar la estatua central para colocar los tres objetos en ella. Al hacerlo no sólo desbloquearás el camino de la derecha, sino que además conseguirás el **Arma Artemis (6)**.



6

Cruza la puerta azul y utiliza el arma Agni & Rudra en el adjudicador de combates que verás en la sala para conseguir de esta manera el **Fragmento de Gema Azul**. Después, recoge las **Gemas Rojas** que hay en los arcos de la sala y sube las escaleras para terminar la misión y disfrutar de la escena de vídeo **(7)**.



7

Misión 07 UN ENCUENTRO FORTUITO

Nada más comenzar, observa la **puerta marrón** que hay a la derecha del pasillo. En la pared de la derecha verás una lámpara; salta sobre esa pared y llegarás hasta un agujero con una estatua de color rojizo **(1)**. Inspecciona la estatua y podrás acceder a la Misión secreta 3. **(VER MISIÓN SECRETA 3: MUERTE DESDE EL CIELO)**.

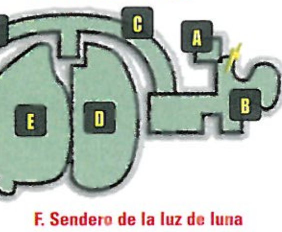
De nuevo en la misión principal, cruza la puerta marrón y déjate caer hasta el piso inferior y entra en la **Biblioteca Divina**. Al avanzar un poco en la sala, la puerta se sellará. Tendrás que derrotar a unos nuevos demonios para poder romper el sello azul; se trata de **fichas de ajedrez** gigantes.

Fíjate en el color del filo de las espadas: cuando se ponga anaranjado aléjate o recibirás un espadazo. Cuando las veas azules **(2)**, atácalas sin miedo. No hace falta que las elimines a todas, sólo necesitas coger el objeto **Fragmento de Orihalcon** que dejará una de ellas. De cualquier forma, ya que estás aquí no estaría de más acabar con ellas para conseguir **Gemas Rojas**.



TEMEN-NI-GRU 4

- Estatua
- Misión secreta
- A. Cámara cielo cercano
- B. Abismo negro
- C. Aguja de cráneos
- D. Sala de las almas tranquilas
- E. Sala del ancensor
- F. Sendero de la luz de luna
- G. Sala del abrazo oscuro



Con el nuevo objeto en tu poder, retrocede hasta la sala anterior y utiliza las plataformas luminosas para saltar de un piso a otro. En el ascenso conseguirás **Gemas Rojas** y justo antes de llegar al último piso un **Agua Bendita** (es el objeto luminoso que verás en la pasarela al otro lado de la plataforma). Entra por la **puerta verde** al llegar al último piso **(3)**.

Avanza por el pasillo y realiza un doble salto en la zona de los arcos para conseguir **Gemas Rojas** y un **Fragmento de Gema Azul (4)**.



1



2



3


4


5

↘ M. SECRETA 3: MUERTE DESDE EL CIELO

En esta ocasión tendrás que aguantar en el aire, sin tocar el suelo, durante 20 segundos mínimo. Antes de empezar a saltar como un mono por las paredes, deshazte de los demonios que salgan a cazarte para conseguir algunas **Gemas Rojas** de más. Cuando te hayas cansado de derrotar enemigos, acércate a una de las esquinas de la sala y alterna los botones ● y ✖ para saltar sobre los demonios e impulsarte sin tocar el suelo en ningún momento. Tendrás que hacerlo repetidamente para conseguir aguantar los 20 segundos sin tocar el suelo. Al conseguirlo recibirás un **Fragmento de Gema Azul**.





Cruza la puerta azul al final del pasillo para llegar a la sala **Aguja de Cráneos**. En primer lugar, rompe las armaduras que custodian la puerta para conseguir **Gemas Rojas** y luego enfréntate de nuevo a las fichas de ajedrez. Procura no estar cerca cuando las espadas se ponen de color naranja y tampoco cuando den un salto para avanzar (te quitarán vida si te pillan debajo).

Sigue el pasillo e inspecciona la puerta del fondo (5). Tras descubrir que le falta algo, retrocede hasta la bifurcación a la izquierda y salta la valla para recoger una **Estrella Vital**. Después cruza la puerta junto a la valla.
Al entrar en la nueva sala, rompe los ataúdes para obtener **Gemas Rojas**, pero déjate el que está más cerca de la **estatua rodeada de velas** por si necesitas recuperar vida en algún momento.

Al acercarte a esta estatua saldrán un nuevo tipo de demonios que te harán un poco la vida imposible cada vez que aparezcan. Estos demonios llevan a cuestas una especia de sarcófago gigante **(6)** y cada vez que lo estampan contra el suelo salen demonios de los corrientes. Concentra tus ataques en eliminar cuanto antes a los demonios con el sarcófago. Rompe el ataúd al lado de la estatua si vas mal de vida para recoger una **Gema Verde**.

Una vez hayas eliminado a tus enemigos, recoge el objeto **Grito de Sirena** que habrá caído de la estatua y cruza la **puerta marrón.**

En esta sala verás un **Adjudicador de Combates**. Sólo podrás destruirlo con el arma Rebellion.

Sube las escaleras al lado del Adjudicador de Combates y avanza por el pasillo de la izquierda. Investiga la macabra estatua y retrocede de nuevo para encontrar los **controles del ascensor**. Tendrás que utilizar aquí el Fragmento de Orihalcon para hacer que funcione.

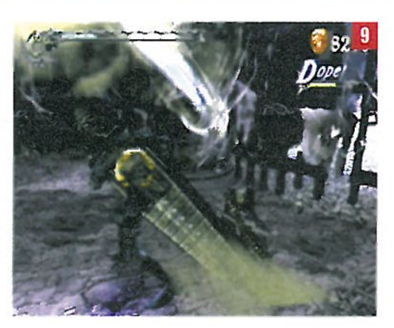
Regresa al lugar por el que entraste y baja las escaleras de la derecha **(7)**. Utiliza el ascensor para llegar a un lugar conocido: la **Cámara de los Ecos**. Por si lo necesitas, recuerda que a la izquierda de la puerta de entrada se encontraba una **Estatua de Divinidad**.

→


6


7


8


9

Avanza hasta el centro de la Sala de los Ecos y acércate a la puerta envuelta en llamas. Utiliza el objeto Grito de Sirena. Cruza la puerta y derrota a los demonios que aparecerán. Retrocede por el pasillo para recoger una **Gema Amarilla (8)**; después sube las escaleras del pasillo y cruza la siguiente puerta.

En la Cámara Maldita de los Cráneos tendrás que golpear la brecha azul en la roca para romperla y poder avanzar. Al final de la sala verás una de las **ruedas** de color rojo; golpéala hasta que todas las antorchas se enciendan para que caiga una bola metálica del techo. A continuación golpea la bola hasta que se rompa y caiga el objeto **Cráneo de Cristal**. Si tardas demasiado en romper la bola, volverá a subir y tendrás que volver a empezar.

Cuando recojas el objeto del suelo saldrán varios demonios **(9)**. Deshazte de ellos para romper el **sello rojo** que bloquea la puerta. Retrocede hasta la **Cámara de los Ecos** y regresa a la sala del ascensor. Cruza la puerta por la que entraste anteriormente y elimina de nuevo a los demonios. En esta ocasión saldrá un viejo conocido... la **Vanguardia Infernal (10)**. Tras el combate, retrocede hasta el pasillo con la puerta bloqueada por cadenas y coloca el objeto Cráneo de Cristal en el pilar de la derecha.

Al entrar en esta nueva habitación, golpea la roca roja hasta que se rompa para conseguir **Gemas Rojas** y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si necesitas mejorar algún arma **(11)** o comprar alguna Estrella de Vitalidad. Cruza la siguiente puerta y observa el vídeo. Acto seguido, sube la rampa hacia la **Sala del Abrazo Oscuro** y prepárate para un combate. **(VER COMBATE VERGIL)**.

Al finalizar el combate relájate y disfruta de la escena de vídeo... ¡Verás al verdadero Dante! **(12)**


10



11


12

COMBATE: VERGIL

El hermano de Dante sólo ataca con la espada y a distancia, de modo que el mejor modo de derrotarlo es acercándote lo máximo posible e intentando encadenar algún combo con la espada. Utiliza Rebellion para embestir cuando estés lejos y no dejes de fijar el blanco con R1. También es eficaz el arma Agni & Rudra.
Al atacarle de cerca, Vergil bloqueará con un ataque estela, esquiva este movimiento saltando o rodando y sigue atacando del mismo modo. Si saltas al esquivar sus golpes, aprovecha para disparar con las armas de fuego. De este modo no perderás ni una oportunidad para herirle.



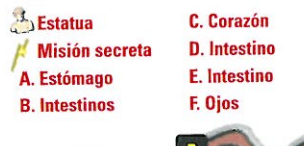


Misión 08 EL REGRESO DEL HORROR



LEVIATÁN







Al comenzar la misión podrás ver que te encuentras en el interior del monstruo que volaba alrededor de la torre del castillo en la segunda misión.
La visión no será perfecta, pero a cambio podrás adoptar el **estilo Devil Trigger**; con lo que realizarás más daño a tus enemigos.

Nada más comenzar el nivel, sube a la plataforma de la derecha y golpea el **ojo** que hay allí **(1)**. Tienes que romper cinco en total para poder encontrar una salida. Avanza por la plataforma superior hacia el fondo para encontrar el **segundo ojo**. Cuando lo hayas roto, salta al piso inferior.

Encontrarás el tercer ojo al lado de una especie de vehículo; rómpelo y ten cuidado de no pisar el líquido amarillo... la bilis de la bestia tiene ácido y hará que Dante pierda vida.

Retrocede un poco y verás unos maderos que tapan una **puerta azul (2)**. Rómpelos con las espadas y accede a la cuarta misión secreta tocando la puerta.
(VER MISIÓN SECRETA 4: UN DIOS EN LA TIERRA).

Regresa hasta el vehículo y salta al otro lado. Verás una cueva con una gran cascada de ácido. Bordéala y golpea el **cuarto ojo.** Observa la pared de la derecha y fíjate en la cueva superior. Realiza un doble salto para entrar en ella y avanza hasta la siguiente cascada; salta de nuevo por otra cueva a la derecha **(3)**; llegarás hasta un puente de piedra.

Al otro lado del puente verás una estatua de Gemas Rojas a la izquierda y el **quinto ojo** a la derecha. Rompe la estatua y después cébate con el ojo. Baja hasta la plataforma inferior de la derecha para coger más **Gemas Rojas** y baja hasta el vehículo. Entra en el camino ahora desbloqueado **(4)** para llegar al **intestino de Leviatán**.

Avanza por el pasillo lleno de ácido y observa que cerca del final hay una **Estatua de la Divinidad**. Mejora armas o compra algún objeto si lo necesitas. Después, rompe la membrana con un golpe certero de la espada para poder avanzar por el interior de la bestia. →





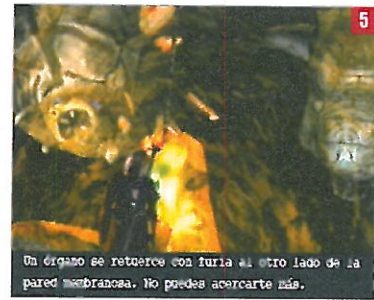
↘ M. SECRETA 4: UN DIOS EN LA TIERRA

Esta misión ya la hicimos anteriormente. Golpea la rueda con la espada y monta en el ascensor. Durante el ascenso saldrán a tu encuentro algunos demonios que tendrás que derrotar. Lo malo es que no son enemigos corrientes; tienen una especie de campo de fuerza que los hace más fuertes y más duros de pelar. Intenta deshacerte de ellos con la escopeta o con la espada. Todo vale con tal de que no monten en la plataforma más de cuatro demonios a la vez. De lo contrario, la plataforma caerá y tendrás que empezar de nuevo. Al llegar arriba, podrás recoger el Fragmento de Gema Azul y terminará la misión.









Observa los corazones de Leviatán a través de lo que parece un cristal; después de investigarlo **(5)**, sal por la puerta azul.

Nada más entrar en esta nueva zona y avanzar un poco saldrá un monstruo en tu busca. Corre por el pasillo hasta cruzar una **membrana** del intestino; el monstruo se quedará rezagado. Después, cruza la cavidad en la pared de la izquierda. Avanza por el nuevo pasillo y elimina a los demonios **(6)**. Al final del pasillo encontrarás una nueva cavidad por la que pasar.



Una vez llegues a los Ojos de Leviatán, verás un trozo de carne que absorbe **Gemas Rojas**. Tras la escena, deshazte de los enemigos que saldrán en tu busca y recoge el objeto **Ignis Fatuus** que aparecerá en el trozo de carne.



Regresa por la cavidad anterior al intestino y avanza por el pasillo hasta otra salida gelatinosa. Rompe la membrana y prepárate para correr. Al cruzar la membrana en la que se para el bicho, verás la salida en la pared izquierda. Salta al piso inferior, acaba con los demonios **(7)** y entra en la cavidad encima del vehículo.

Avanza por el pasillo oscuro con cuidado de no pisar el ácido y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo crees conveniente. En la siguiente sala, coloca el objeto Ignis Fatuus en el centro del cristal y prepárate para un combate **(8)**. **(VER CORAZÓN DE LEVIATÁN).**

Al finalizar el combate verás una nueva escena con Vergil y dará por concluida la misión.



COMBATE: CORAZÓN DE LEVIATÁN

En este combate hay tres objetivos: los tres corazones de la bestia. Los de los lados son los más fáciles de derrotar, pero el que realmente hay que destruir es el central. Además, saldrán demonios para ponerte las cosas un poco más complicadas.
Nuestro consejo es el siguiente:
Pasa de los demonios y dirígete a uno de los corazones a los lados. Golpea sin descanso hasta que veas aparecer detrás de ti a los demonios. Salta al otro lado y cébate con el otro corazón. Así hasta que consigas bajar la vitalidad de uno de ellos; aprovecha ese momento para atacar al corazón central. Al destruir uno de los dos corazones dejará ver su punto débil por unos instantes; una especie de lengua verde a la que tendrás que atacar con el mejor combo. Cuando se vuelva a proteger tendrás que realizar la misma táctica: golpea los corazones de los lados hasta que vuelva a aparecer el punto débil del corazón central.
En cuanto a sus ataques, son bastante fáciles de esquivar: lanzará unas bolas de energía que irán muuuuuy despacio detrás de Dante hasta que se desvanezcan o choquen contra los demonios. También lanzará rayos láser que podrás esquivar saltando. Vamos, que por ese lado no hay problemas.





Misión 09 RECUERDOS DESDIBUJADOS





TIERRA PROHIBIDA. Misiónes 9 a 12

Estatua
Misión secreta
A. Entrada
B. Puente giratorio
C. Almacén provisiones
D. Jardín subterraneo
E. Manantial sub.
F. Sendero circular
G. Lago subterraneo
H. Sendero circular
I. Almacén provisiones
J. Caverna calcárea
K. Ópera enterrada
L. Camino de marmol
M. Motor de la locura
N. Sendero altar maligno
O. Altar maligno
P. Dársena carro templanza
Q. Carro templanza
R. Cámara torturas
S. Pasillo espiral



Con el control del personaje de nuevo, avanza hasta el otro lado del puente y cruza la puerta hasta el **Almacén de Provisiones**. Al entrar se sellarán las puertas y aparecerán un **nuevo tipo de demonios**... arácnidos **(1)**. Son cuatro arañas gigantes que derrotarás fácilmente disparando desde el aire y embistiendo con Rebellion. Al terminar con ellas aparecerán pequeñas arañas que podrás eliminar con Ebony & Ibory a cambio de **Gemas Rojas**.

Avanza por la puerta que tiene tres colores en el centro y llegarás al **Jardín**. Aquí tendrás que resolver un **puzzle**. Avanza hasta la zona de los rayos de luz y observa su colocación: dos filas con tres cristales, más un cristal haciendo una tercera fila. **Se trata de romper los cristales correctos,** de modo que la luz vaya de una estatua a otra: rompe el cristal que hay en medio de la primera fila **(2)**, después el primero de la segunda fila (empezando por la izquierda). La **puerta azul** del jardín estará desbloqueada. Crúzala y deshazte de los cuatro demonios que hay en la zona. Ten cuidado con las flechas... Al final del camino, donde estaba el último demonio **(3)**, verás una **puerta marrón** en la pared de la izquierda; cruza por ella y prepárate para enfrentarte a unos viejos conocidos.

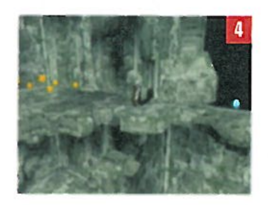


MISIÓN SECRETA 5: VANDALISMO

Tendrás que deshacerte de todos los objetos del bar en menos de 20 segundos. En total son 50 incluidos barriles, botellas, mesas, taburetes... todo lo que se ponga por delante. Como recompensa obtendrás un nuevo **Fragmento de Gema azul.**











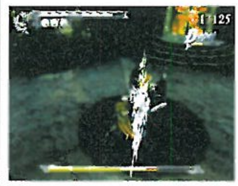
Las cosas se complican en este pasillo, ya que las paredes tienen cuchillas que te harán daño si te acercas demasiado. Sólo tienes que cruzar la puerta que hay al otro lado, no necesitas derrotar a todos los demonios. En la siguiente estancia avanza hacia la derecha para recoger las **Gemas Rojas** y una **Esfera Verde** que hay en el piso superior **(4)**.

Retrocede y avanza hacia la izquierda; investiga la estatua en el centro de la pared y sigue avanzando hasta la **Estatua de la Divinidad**. A la derecha verás unos pilares rotos y sobre ellos una **Gema Roja**; cógela y desde allí sube a la plataforma. A la derecha verás un objeto brillante. Investígalo para obtener **Spiral**, un nuevo arma.

Retrocede hasta la puerta con tres colores junto a la Estatua de Divinidad. Avanza por el pasillo deshaciéndote de los monstruos y teniendo cuidado con las cuchillas **(5)**. Avanza por la siguiente puerta y coge el objeto **Ambrosía** que hay en la pared de la derecha (rodeado de velas). Aparecerán más arañitas. Deshazte de ellas y retrocede por el mismo camino. Utiliza la Estatua de la Divinidad si es necesario y atraviesa la cascada. Detrás hay una gruta. Nada más entrar, observa el hueco en la pared

COMBATE: NEVAN

Esta vampiresa será dura de pelar, de modo que sigue nuestras instrucciones para que no te pille desprevenido. Para empezar, tendrás que estar muy atento y evitar sus ataques eléctricos. Los realizará con ayuda de los murciélagos que la rodean; lanzará bandadas de estos animalitos contra ti cargados de energía, esquívalos saltando de un lado a otro de la habitación o utilizando el Estilo Trickster. Además, no podrás atacarla mientras esté rodeada de murciélagos, ya que son su escudo. Observa que cuando realiza los ataques los murciélagos se van reduciendo dejando a su ama desprotegida; aprovecha este momento para atacar en modo Devil Trigger (así quitas más vida) y asestando los mejores golpes con la espada. Al hacerlo verás que crece una sombra bajo tus pies; deja de golpear antes de que la sombra se haga demasiado grande y no puedas escapar de ella o perderás vitalidad.
Una vez le hayas quitado una porción de la barra de vida, nuestra enemiga se teletransportará de un lado a otro de la sala y realizará grandes descargas. Realiza un doble salto cuando veas que salen rayos del suelo y utiliza el estilo Trickster para esquivar las bolas de energía. Si te acercas demasiado te atacará cuerpo a cuerpo, de modo que no tientes a la suerte.
El último ataque y el más importante es su beso de la muerte. Una vez su barra de vitalidad haya disminuido casi la mitad se deshará de los vampiros y te querrá besar. Como te pille la has fastidiado, porque te chupará toda la vida rellenándose la suya. Cuando veas que está sin murciélagos ni te acerques a menos de un metro de distancia; huye y dispara desde lejos, esquívala cuando se teletransporte hacia ti con los movimientos de Trickster y dispara, pero desde lejos.





de la derecha **(6)**. Avanza por el pasillo e inspecciona la **luz roja** para entrar en otra misión secreta. **(VER MISIÓN SECRETA 5: VANDALISMO).**

Avanza por el pasillo y elimina a todos los demonios que saldrán en tu busca. Después, avanza por la izquierda hasta un nivel inferior para recoger una **Estrella infernal (7)**. Utiliza el doble salto para regresar al pasillo principal y avanza por la derecha. Verás un estrecho puente de piedra. Crúzalo e inspecciona la estatua. Tendrás que utilizar aquí el objeto Ambrosía; después sólo te queda cruzar la puerta y rezar todo lo que sepas... **(VER COMBATE NEVAN).**

Tras derrotar a nuestra vampiresa, disfruta del "concierto" **(8)**. Después tendrás en tu poder el arma **Nevan**. Cruza la puerta verde y podrás **salvar la partida.**





Misión 10 LA MISIÓN







Tras el espeluznante vídeo, avanza por la cueva hasta coger el objeto **Máscara de Piedra**. Retrocede hasta la sala donde derrotaste a Nevan y cruza la **puerta roja**. Tendrás que eliminar a los demonios del puente de piedra y llegar hasta la zona de la cascada por la que entraste. Utiliza el arma Nevan en el **Adjudicador de Combate** para conseguir un **Fragmento de Gema Azul**.

Coloca el objeto que acabas de coger en la estatua a la derecha de la Estatua de Divinidad. Saldrá un puente del fondo del mar. Cruza al otro lado y recoge el objeto **Generador Dimensional**. A la derecha de la estatua verás una **bola azul (1)**. Inspecciónala para entrar en la Misión Secreta 5. **(VER MISIÓN SECRETA 6: EL VUELO DEL DEMONIO)**

Desde la estatua, vuelve a cruzar el puente y avanza a la derecha (a la derecha de la puerta azul encontrarás de nuevo las **Gemas Rojas** y la **Esfera Verde** por si andas mal de vida). Cruza **la puerta azul** y prepárate para unos **nuevos enemigos**. Lo bueno de estos demonios es que no atacan, sólo pasean... Eso sí, no te pongas delante de su escudo giratorio y atácalos por la espalda. Ten cuidado al moverte o te harán polvo las cuchillas.

Cruza la siguiente puerta y derrota a los demonios Enigma (2) a lo largo del camino; a estas altura no te costará nada, pero ten cuidado con las flechas. Avanza por la siguiente puerta y después por la que tiene tres colores en el centro. Tendrás que derrotar a unas cuantas arañas en el **Almacén de Provisiones** antes de seguir avanzando. Eso sí... éstas son más grandes y por lo tanto más duras de pelar. Salta y dispara; cuando las tengas cerca embiste con la espada Rebellion **(3)**. Después, cruza la siguiente puerta y avanza por el puente hasta que salte un vídeo.

Tras ver el certero tiro de Dante, cruza el puente y entra por la siguiente puerta hasta el **Camino de Mármol**. Avanza un poco por la sala para ver el vídeo de rigor y habrás terminado la misión.

↘M. SECRETA 6: EL VUELO DEL DEMONIO

En esta ocasión no tendrás que derrotar a ningún enemigo. Sólo recoge las 40 Gemas Rojas que te piden para superar la misión antes de que se agote el tiempo. Puedes utilizar la forma Devil Trigger para planear con las alas del demonio. Al terminar conseguirás el Fragmento de Gema Azul como recompensa.





Misión 11 LA VENGANZA

Tras la escena de vídeo **(1)**, y de nuevo con el control del personaje, avanza por la sala del **Motor de la Locura**. Deshazte de los dos demonios y recoge las **Gemas Rojas** en la plataforma superior de la derecha, después déjate caer en el piso inferior. En la pared de la derecha verás un saliente con un objeto brillante. Llega hasta allí con doble salto para recoger una **Estrella infernal**. Salta de nuevo para llegar a una plataforma más elevada; a la derecha verás una especia de **botón rojo**; investígalo con ●. **(VER MISIÓN SECRETA 7: MÁS DIFÍCIL TODAVÍA).** ···→

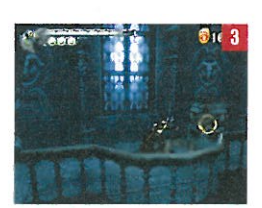


↘M. SECRETA 7: MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Utiliza la forma Devil Trigger para correr más rápido. Ignora a los enemigos o utiliza Gunslinger para montar sobre ellos y llegar más rápido al otro lado del puente.











Después entra por la puerta amarilla. Avanza por el pasillo y deshazte de los nuevos demonios que saldrán en tu busca **(2)**. No son difíciles de vencer. Sólo dispara. Cruza la siguiente puerta y avanza hasta la estatua de la pared del fondo. Investígala y recoge las **Gemas Rojas** de la pared de la izquierda. Sube con doble salto hasta el piso superior y avanza hacia la izquierda hasta ver un bloque de piedra.

Avanza hasta que veas una grieta en la pared y rómpela para dejar al descubierto un nuevo bloque. Golpea este bloque para que se mueva hacia el final del pasillo (a la izquierda) y encájalo en el hueco que hay bajo una luz roja; retrocede hasta el primer bloque que viste y colócalo del mismo modo en el hueco bajo la luz roja que hay a la derecha **(3)**.

Al colocar los dos bloques se abrirá un camino secreto; pero antes de seguir tendrás que derrotar a un viejo conocido: la **Vanguardia Infernal**. Esquiva sus ataques cuando se desvanezca y ataca embistiendo cuando vuelva a aparecer. La verdad es que después de todo lo que ya has pasado, será pan comido **(4)**. Luego encárgate de los Soul Eater disparando sólo cuando aparezcan. Avanza por el pasadizo secreto en la pared izquierda y cruza la siguiente puerta.

Baja las escaleras y golpea la estatua para dejar libre un agujero en el suelo **(5)**. Entra por él y recoge el objeto **Agua Bendita** y una **Esfera Verde** por si andas mal de vida. Sube de nuevo. Detrás de las escaleras encontrarás un **Adjudicador del Combate**. Realiza combos poderosos con Agni & Rudra para obtener otro **Fragmento de Gema Azul**.

Sube después al vagón. Durante el viaje saldrán a tu encuentro más demonios; primero vendrán en vagones, luego aparecerán sin más. Son viejos conocidos de modo que no te será complicado derrotarlos **(6)**. Cuando llegues a tu destino sube las escaleras y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo crees oportuno; después, cruza la puerta y prepárate para un nuevo combate.
(VER COMBATE: BEOWULF).

Cuando le derrotes recoge las Gemas Rojas y acércate al objeto que brilla. Saltará una escena de vídeo y terminará la misión.



↘COMBATE: BEOWULF

Este enemigo es bastante lento y la verdad que no tiene nada que ver con Nevan. Ataca desde el aire con pistolas y embista con las espadas Agni & Rudra o con Rebellion cuando esté situado de espaldas. Este enemigo te lanzará objetos e intentará aplastarte con sus puños; pero de lo grande que es se hace torpe.





Misión 12 CAZADOR Y CAZADO





Cuando descubras el poder del **Neo Generador Estropeado** tendrás el tiempo justo antes de que nuestro amigo se quede sin alma. Comenzarás con la forma Devil Trigger. Corre hacia la puerta y **monta en el vagón.** Durante el camino saldrán muchos enemigos, pero tranquilo, porque según los vayas derrotando **(1)**, dejarán **Gemas Verdes** que recuperarán la barra de vitalidad de Dante.

Al llegar al final del trayecto, cruza rápidamente la puerta y deshazte de los demonios en la siguiente sala para romper el **sello rojo** de las puertas. Igual que en el vagón, cada demonio que derrotes dejará **Gemas Verdes** que recuperarán un poco la vitalidad de Dante. Date prisa en derrotarlos **(2)** y cruza la siguiente puerta.

Ignora a los demonios del pasillo y sigue avanzando hasta la siguiente puerta. Asciende por las ruedas del **Motor de la Locura** hasta el nivel superior sin hacer caso de los demonios **(3)**. No hace falta eliminarlos para pasar el nivel. Si flaquean tus fuerzas, usa alguna Estrella de Vitalidad.

Cruza la puerta del nivel superior y deshazte de los demonios de la siguiente sala, incluido a la Vanguardia Infernal, para romper el sello de la puerta y crúzala para llegar al puente **(4)**; avanza hasta el otro lado para que salte un vídeo. El peligro ha pasado… al menos por el momento.

Termina de cruzar el puente y atraviesa la puerta azul. Recoge la **Estrella Vital G** del suelo y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo necesitas. Avanza por la puerta de la izquierda bajando las escaleras en espiral para enfrentarte a un nuevo enemigo.
(VER COMBATE GERYON).

Terminado el combate, recoge las **Gemas Rojas** y sal por la puerta grande. ¿Tienes ganas de probar tu nuevo poder? Pues verás una escena de vídeo con Vergil… parece que él también ha conseguido un poder nuevo.

TIERRA PROHIBIDA 2

- Estatua
- Misión secreta
- A. Pasillo espiral
- B. Coliseo subterráneo
- C. Pasillo efervescencia
- D. Escalera espiral

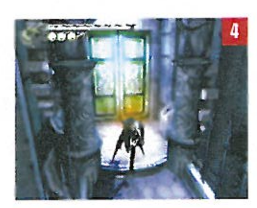
COMBATE: GERYON

La primera parte del combate es en el puente: el caballo correrá de un lado a otro y al llegar al final desaparecerá para volver a aparecer al otro lado. El truco está en saltar cuando se acerque y atacarle haciéndolo parar. Cuando vuelva a iluminarse proseguirá la carrera. Repite el proceso hasta que aparezca una escena en la que se rompe el puente y los contrincantes caen al Coliseo.
Llega la segunda parte. Ahora tendrás que esquivar sus ataques. Los proyectiles que lanza cuando da vueltas al ruedo son fáciles de esquivar. El truco está en avanzar en la misma dirección que él a la vez que saltas y te impulsas si has elegido el Estilo Trickster. Cuidado con las bolas negras de energía, ya que harán que pare el tiempo para Dante. Aprovecha los momentos en los que el caballito esté parado para embestir con la espada utilizando Devil Trigger para quitarle más puntos de vida. Dispara con las pistolas cuando esté en movimiento. Para derrotarlo, sólo hay que tener paciencia.
Al terminar el combate, conseguirás el **poder de parar el tiempo: estilo Quicksilver.**









Misión 13 BIENVENIDO AL CAOS


1

Antes de comenzar esta misión, sería bueno que te encargaras de **mejorar las armas del personaje** si no lo has hecho ya antes.

Nada más empezar, tendrás que derrotar a los demonios del pasillo. Se trata de unas nuevas piezas de ajedrez: cuidado con las que llevan el bastón, porque lanzan bolas de magia **(1)**.

Cruza la puerta y baja por la Escalera Espiral. Durante el descenso verás una **luz roja** en la pared. Investígala para llegar a la Misión secreta 8.
(VER MISIÓN SECRETA 8: TIPOS DUROS).

Sigue bajando las escaleras y al llegar al pasillo no atravieses la puerta que hay justo enfrente. Sigue avanzando a la izquierda para llegar al **Pasillo Luminoso**. Derrota aquí a los demonios de piedra y sigue avanzando por el pasillo hasta la siguiente puerta justo enfrente **(2)**.

TIERRA PROHIBIDA 3

- **Estatua**
- **Misión secreta**
- **A. Escalera espiral**
- **B. Pasillo luminoso**
- **C. Vestíbulo**
- **D. Sendero obsidiana**
- **E. Sendero Oración Interior**
- **F. Autopísta Infierno**


2


3

Tendrás que completar un nuevo puzzle para seguir avanzando. En primer lugar, rompe el trozo de pared con grieta que hay al fondo a la derecha para revelar más cristales. Acto seguido, rompe el segundo cristal del pasillo descubierto y después el cristal más cercano a la pared que acabas de romper. Por último **(3)**, tendrás que destruir el segundo cristal de la tercera línea. De este modo se abrirá una puerta al final del pasillo que nos permitirá coger el objeto **Orihalcon**.

En el pasillo que conduce a este objeto verás un agujero en la pared de la izquierda. Si subes hasta él e inspeccionas la cabeza llegarás a la Misión Secreta 9.
(VER MISIÓN SECRETA 9: PRÁCTICA DE TIRO).

M. SECRETA 8: TIPOS DUROS

De nuevo tendrás que derrotar a todos los enemigos para poder conseguir el premio. En primer lugar, elimina a tres arañas normales y dos arañas gigantes. Después, derrota a dos Vanguardias del Infierno. Al conseguirlo obtendrás el Fragmento de Gema Azul.



MISIÓN SECRETA 9: PRÁCTICA DE TIRO

Se trata de disparar a los enemigos desde el vagón sin dejar que se escape ninguno. No será demasiado difícil, sobre todo si utilizas el R1 para fijar el blanco.









↘ COMBATE: VERGIL 2

Empieza utilizando la embestida de Rebellion e intenta encadenar un combo cuanto más largo mejor. En primera instancia no utilizará demasiado la espada porque tiene los puños de Beowulf. El truco está en saltar e impulsarte a la vez que disparas cuando se convierta en demonio.
Después utiliza los combos con la espada. Realiza un ataque con la espada mientras saltas si lo tienes justo debajo y así lo cazarás seguro. También tú puedes utilizar la forma demoníaca Devil Trigger. Después del primer combate contra él ya sabes cómo funciona, de modo que tampoco te será difícil ganarle.





Regresa al pasillo luminoso y avanza por el nuevo camino a la derecha hasta el **Sendero de Obsidiana**. Utiliza la **Estatua de la Divinidad (4)** si la necesitas, recoge el objeto **Agua Bendita** del suelo y avanza por la siguiente puerta (colocando el Orihalcon) para un nuevo enfrentamiento. **(VER COMBATE VERGIL 2).**

Al derrotarle, prepárate para la escena de vídeo **(5)** que tendrás que ver a continuación… Más vale que no te pierdas detalles, porque no tiene desperdicio.

■ Misión 14 LA CARRERA

Los mapas cambiarán: aunque las zonas sean las mismas no se pasará de una sala a otra igual. Tendrás que prestar **más atención a la guía que a los mapas**.

Desde donde te encuentras, avanza hacia arriba para recoger el **arma Beowulf (1)**. Retrocede un poco y equípala en la **Estatua de la Divinidad**. Avanza hasta el **Adjudicador del Combate** que verás un poco más arriba y rómpelo para coger el **Fragmento de Gema Azul**.

Utiliza la puerta que ha quedado al descubierto (2). Coge el ascensor y cruza el pequeño puente hasta el hueco en la roca. Atraviesa la puerta y avanza hasta donde



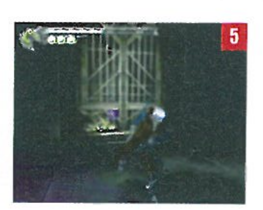


se accedía a la misión secreta 9. Verás una **puerta oscura**; crúzala y derrota a los enemigos, primero disparando y cuando se conviertan en piedra **(3)** con la espada. Avanza por la puerta al final del pasillo en la pared derecha. **Monta en el vagón** y prepárate para derrotar a unos enemigos… ¡Incluso un Vanguardia del Infierno!

Al llegar al otro lado de la cueva, sube las escaleras y cruza la puerta. Avanza por las distintas puertas y cuando llegues a la zona con dos, ve primero hacia la derecha. Tendrás que enfrentarte a los demonios en forma de fichas de ajedrez **(4)**; al derrotarlos se abrirá una puerta. Crúzala y avanza por la siguiente reja a la izquierda. ····➔







Tendrás que derrotar a otro tipo de demonios, pero también del tablero. Salta y dispara desde el aire. Se abrirán tres rejas en la misma sala. Cruza la de la derecha para coger una **Estrella Vital** y deshazte de los demonios. Retrocede y avanza por la **reja roja**; tras derrotar a los demonios, sigue avanzando y cruza las salas circulares hasta luchar contra los demonios de piedra. Al derrotarlos se abrirá una reja que dejará al descubierto un **Fragmento de Gema Azul (5)**.





Cruza la puerta que verás al otro lado. Frente a la **Estatua de la Divinidad** está la puerta que lleva al **Manantial Subterráneo**. Avanza y deshazte de los enemigos. Tendrás que investigar el haz de luz que sale del suelo, al lado del **Segundo Enigma (6)**. Aparecerás en el **Love Planet**. Cruza la puerta con las marcas de sangre y avanza por la calle cogiendo **Gemas Rojas**. Más adelante saltará un alucinante vídeo **(7)** y terminará el nivel.

Misión 15 DERRIBANDO PUERTAS







Al comenzar la misión intenta atravesar la **puerta de colores**. Un nuevo enemigo aparecerá en escena: **La Corrupta**. Ataca cuando no se proteja con las alas **(1)**. Si utilizas la espada romperás su escudo. Una vez lo hayas derrotado cruza la puerta.

Otro combate con demonios... deshazte de las arañas del **Almacén de Provisiones** y sal por la siguiente puerta **(2)**. Avanza por el pasillo, sube las escaleras e investiga la **luz azul** del pilar central. Baja las escaleras al otro lado (a la izquierda) y cruza la puerta amarilla. Utiliza la pared a los lados de la puerta **(3)** para llegar a una plataforma superior y romper el cristal de **Gemas Rojas**.

Avanza al otro lado y salta cerca del ojo de Leviatán para conseguir más **Gemas Rojas**. A la derecha verás una **Rueda Roja**. Golpéala hasta encender todas las llamas y retrocede hasta el Almacén de Provisiones. Ahora podrás ver en la pared una **rueda de colores**. Golpéala **(4)** hasta que se enciendan las llamas y cruza la puerta con tres colores en el centro.

Deshazte de estos demonios para que no te incordien, recoge las gemas de la plataforma superior y, cuando estés listo, golpea la rueda de colores que hay más abajo **(5)**.







Cruza la puerta que verás a la derecha. Llegarás al **Sendero del Altar maligno**. Antes de seguir avanzando, salta sobre las tuberías encima de la puerta para recoger un **Fragmento de Gema Azul**. Deshazte de los demonios de la sala desde esa esquina y cuando estés sólo avanza hasta el otro lado del pasillo con cuidado de no golpearte con las cuchillas **(6)**.

Coge el Fragmento de Orihalcon y retrocede hasta la sala anterior. Deshazte de nuevo de los demonios que aparezcan y golpea la **rueda de colores**. Sube por las ruedas y atraviesa la puerta de colores para llegar ahora al **Sendero Circular**. En esta zona, además de enemigos, te encontrarás con ruedas giratorias con cuchillas que te harán picadillo si te acercas demasiado **(7)**. Salta sobre los pilares y pasa de los enemigos; golpea la rueda de colores que encontrarás en un entrante en la pared de la derecha y después cruza la **puerta amarilla**.

De nuevo en el Almacén de Provisiones, deshazte de las malditas arañas que no hacen más que aparecer y coge el objeto **Fragmento de Orihalcon** del altar **(8)**. Retrocede por el Sendero circular y cruza la puerta al otro lado para llegar al **Lago Subterráneo**. Utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo





crees necesario y avanza hasta el final del camino siguiendo la pared de la derecha para conseguir más **Gemas Rojas** (están en el mismo sitio que en las misiones anteriores).

Retrocede y golpea la rueda de colores (9) con la espada y atraviesa la puerta azul de la derecha. Sigue el Sendero circular con cuidado de no pincharte con las cuchillas y recoge el **Fragmento de Orihalcon** al final del pasillo. Regresa hasta el lago subterráneo de nuevo y golpea por segunda vez la rueda de colores.

OJO: Si al golpear las ruedas de colores no apareces en los sitios que indicamos, retrocede y vuelve a girar la rueda.

Tendrás que cruzar la puerta de colores al lado de la Estatua de la Divinidad para llegar al Almacén de Provisiones. Deshazte por enésima vez de los enemigos para romper el sello y cruza la puerta para llegar al **ascensor de Raizdemonia**. Sube las escaleras hasta la columna y coloca los fragmentos de Orihalcon.

Monta en el ascensor para llegar a un piso superior. Una vez arriba, entra en la nueva sala para dar paso a un vídeo. Después, terminará la misión y podrás salvar.



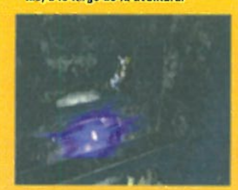
OBJETOS

Estos son los objetos más frecuentes que te encontrarás en las misiones y que podrás comprar desde el menú Personalizar o en las Estatuas de Divinidad.
Los objetos que sólo adquieres con Gemas Rojas aumentarán de precio cada vez que compres uno hasta llegar a un tope que suele ser de 10.000 o 5.000 Gemas Rojas, dependiendo del objeto.

- **GEMA ROJA: gracias a estas gemas podrás comprar objetos, movimientos y las evoluciones de las armas en el menú. Se pueden conseguir derrotando a los enemigos, superando misiones o rompiendo objetos en el escenario (sillas, mesas, barriles...)**
- **GEMA VERDE: recupera la salud perdida; en algunas ocasiones los enemigos las dejarán al ser derrotados.**
- **ESTRELLA VITAL: recupera la salud por completo.**
- **ESTRELLA INFERNAL: recupera la barra de Devil Trigger.**



- **AGUA BENDITA: causa daño a los enemigos.**
- **FRAGMENTO DE GEMA AZUL: cuatro fragmentos forman una Gema Azul y ésta hace que aumente la capacidad de vida del protagonista. Las conseguirás de tres formas: rompiendo los Adjudicadores de Combate, superando las Misiones Secretas o buscándolas en los escenarios (están ocultas) a lo largo de la aventura.**



- **GEMA AZUL: aumenta la barra de vitalidad de Dante.**
- **GEMA PÚRPURA: aumenta la barra de magia Devil Trigger.**
- **GEMA AMARILLA: te permite continuar la partida si eres eliminado sin necesidad de comenzar la misión desde el principio.**

Misión 16 CUESTIÓN DE VIDA Y MUERTE


1



2

Cruza la puerta azul detrás de la Estatua de la Divinidad (1). Destruye a los demonios que aparecerán en la escalera y cruza la siguiente puerta. Derrota de nuevo a los demonios en la **Sala de la Estatua Viviente** y avanza por la puerta del piso superior. Investiga el haz de luz al otro lado de la sala y golpea la **rueda roja** hasta que se enciendan todas las llamas.

Una bola metálica bajará del techo; golpéala (2) con la espada hasta que se rompa y coge el objeto **Sol Dorado** que aparecerá detrás de la pared.

Al hacerlo un nuevo tipo de demonio se enfrentará a ti. Parece otra ficha de ajedrez (la torre). Su ataque es bien sencillo, de modo que también es sencillo de esquivar. Apenas se mueve y lanza rayos siempre en la misma dirección, siguiendo las aristas de la torre. Acaba con ellos (3) para abrir la puerta. Eso sí, antes de salir de la sala investiga la **pared luminosa** a la derecha del altar donde cogiste el objeto, para entrar en la Misión Secreta 10. **(VER MISIÓN SECRETA 10: LUZ DE GUÍA).**

Retrocede por el mismo camino hasta la sala en la que empezaste la misión. Coloca el objeto Sol Dorado en el pedestal frente al ascensor y a continuación sigue el camino por la **puerta roja** a la izquierda de la sala.

Tras derrotar a los enemigos que saldrán en la escalera (4) sube y cruza la puerta del piso superior. Aparecerán más enemigos poniéndote las cosas difíciles. Deshazte de ellos rápido para romper el sello de la puerta, coge la


3


4

MISIÓN SECRETA 10: LUZ DE GUÍA

Esta misión consiste resolver el puzzle de los cristales y el rayo de luz. Ya te has enfrentado a él en otras ocasiones. Te indicamos con estos esquemas cuáles son los cristales que debes romper para completar los sucesivos puzzles.

LEYENDA: Cristales · Cristales a romper · Estatua · Pared · Pared agrietada

PRIMERO

SEGUNDO

TERCERO

CUARTO



QUINTO



SEXTO







Estrella Infernal del suelo y retrocede por el pasillo hasta ver un agujero en la pared izquierda. Avanza por él para llegar a la **Cámara de los Pecados**.

Investiga la columna luminosa de la pared y acto seguido gira las **ruedas** hasta que las llamas estén encendidas; primero la de la izquierda, luego la de la derecha. Cuando las dos bolas metálicas hayan caído, haz que se golpeen entre sí para que se rompan; así podrás recoger detrás de la reja el objeto **Luna de Ónice**. Deshazte de los pesados **Ángeles Caídos** que saldrán en tu busca para romper el sello de la puerta **(6)**.

↘ COMBATE: LADY

Para derrotar a Lady tendrás que encadenar algunos combos con la espada. Utiliza las pistolas cuando esté lejos. No será complicado vencerla; al fin y al cabo es un ser humano, no un demonio.
Ella te atacará con granadas, con sus pistolas y con el bazooka; es fácil esquivar estos ataques, lo único difícil en este combate es conseguir alcanzarla.





↘ CURIOSIDADES

A lo largo de la historia, fíjate bien en los escenarios y verás el número de la Misión que estás jugando en algún objeto o alguna mancha. Si sientes curiosidad te diremos dónde encontrar todos los números de las misiones:

- **MISIÓN 1: en la caja de pizza, en la escena del principio.**



- **MISIÓN 2: en el tablón de anuncios sobre el local.**
- **MISIÓN 3: al final de la escena observa las llamas.**



- **MISIÓN 4: en la escena del principio.**
- **MISIÓN 5: la sangre que ha dejado un enemigo en la pared durante la escena.**



- **MISIÓN 6: la explosión al final de la escena da forma un 6 en el suelo.**
- **MISIÓN 7: la sangre que deja Dante en la pared.**
- **MISIÓN 8: en la luna.**
- **MISIÓN 9: en la munición del arma.**
- **MISIÓN 10: la sangre que cae en el libro.**
- **MISIÓN 11: la sangre en el suelo.**
- **MISIÓN 12: en las cadenas al final de la escena.**
- **MISIÓN 13: en una de las paredes al final de la escena de vídeo.**
- **MISIÓN 14: en una de las paredes que se han formado.**
- **MISIÓN 15: las ramas de los árboles lo forman.**
- **MISIÓN 16: durante la escena lo verás en el suelo.**
- **MISIÓN 17: en los pilares al final de la escena.**
- **MISIÓN 18: un papel que vuela en el aire.**
- **MISIÓN 19: aparece brillando en el suelo.**
- **Misión 20: en las nubes durante la escena de vídeo.**

Retrocede el camino hasta el ascensor para colocar el objeto en el pedestal (ignora los enemigos de la Entrada). Llegarás a la **Cámara del Guardián de Hielo**. Deshazte de los demonios y sal de la sala utilizando las rocas hacia el agujero superior. De nuevo tendrás que enfrentarte a más demonios; cuando acabes con ellos **(7)** avanza por la **puerta azul**.



Cruza con cuidado el puente de piedra y entra por la gran puerta hasta la **Cámara de la Bestia Errante**; si estás cansado de luchar, simplemente avanza hasta el otro lado de la sala para llegar al **Espacio Incandescente**. Avanza hasta el lado opuesta de la estancia y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo necesitas **(8)**. Después cruza la puerta a la derecha para llegar a la **Biblioteca Divina**. Avanza un poco para poder ver la escena de vídeo. **(VER COMBATE LADY)**.



Una vez hayas derrotado a Lady, ésta te dará el arma **Kalina Ann (9)**. Utiliza los círculos de luz para saltar y llegar a la puerta superior. Al cruzarla dará por terminada la misión.

Misión 17 **DEMONIOS INTERIORES**

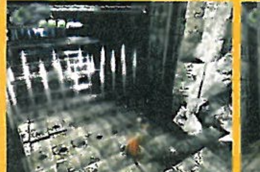




Salta sobre la pared al lado de la puerta por la que has entrado para recoger una **Estrella Vital (1)**. Recoge las **Gemas Rojas** de los arcos y avanza por el agujero en la pared hasta llegar a la **Prueba del Guerrero**. Los enemigos que aparecerán son duros de pelar, de modo que no desesperes y deshazte de ellos **(2)**; también tendrás que enfrentarte a un **Vanguardia Infernal**. Al acabar, recoge la **Gema Amarilla** y regresa a la sala anterior.

M. SECRETA 11: ABRIÉNDOSE CAMINO

En esta ocasión te tocará esquivar los pinchos que salen de las paredes. El único problemilla sin importancia... es la velocidad a la que salen las púas. Utiliza el estilo Devil Trigger para esquivar con mayor rapidez y poder saltar más alto. Al llegar al otro lado del pasillo podrás recoger del suelo el Fragmento de Gema Azul.





Cruza la puerta azul para llegar a la Cámara del Cubo Celestial. Utiliza el Beowulf para romper el **Adjudicador de Combates** que









hay al final de la sala; también verás un cristal rojo que te dará **Gemas Rojas** al romperlo.

Utiliza los cubos para llegar un piso más arriba. Cuando hayas alcanzado la primera puerta, crúzala y deshazte de los demonios (también te estará esperando una Vanguardia Infernal).

Atraviesa la puerta marrón para llegar al **jardín Celestial**; utiliza la Estatua de la Divinidad si lo necesitas y rompe los objetos para conseguir más **Gemas Rojas**. Después, avanza hacia la izquierda para conseguir un **Fragmento de Gema Azul**.

Retrocede hasta la Cámara del Cubo Celestial y sube hasta la siguiente puerta **(3)** con ayuda de los cubos... aunque hay veces que más que ayuda parece lo contrario... Cuando lo hayas conseguido, cruza la puerta para entrar en la **Cámara de los 3 Sellos Mágicos** y avanza por el único camino posible. Elimina a los demonios arácnidos en la sala para romper el sello y cruza la **puerta con las cuatro luces rojas (4)**.

Avanza por el pasillo fijándote bien en la dirección en la que salen los "pinchitos" de las paredes para que no te hagan puré. Al llegar al otro lado, avanza por el agujero en la pared de la izquierda y salta sobre el **haz de luz**. Recoge las **Gemas Rojas** que hay en los arcos. En la bóveda se encuentra la entrada a la Misión Secreta 11; investiga la estatua **(5)** que brilla más en la parte superior de los arcos.
(VER MISIÓN SECRETA 11: ABRIÉNDOSE CAMINO).

Atraviesa la puerta azul y derrota al nuevo demonio para romper el sello de las puertas. No son difíciles de vencer, de modo que no te asuste su apariencia **(6)**. Una vez esté libre el camino, rompe ····›



↘ ARMAS

Nada más comenzar el juego Dante tendrá sólo dos armas: Ebony & Ibory (pistolas) y Rebellion (espada), pero según vaya derrotando enemigos y avanzando por el juego conseguirá muchas más:

ARMAS DE CORTO ALCANCE:

- **CERBERUS: al derrotar al enemigo Cerberus en la tercera misión.**
- **AGNI & RUDRA: al derrotar a los enemigos Agni & Rudra en la quinta misión.**
- **NEVAN: al derrotar a la vampiresa Nevan en la novena misión.**
- **BEOWULF: al comenzar la misión 14, al lado de un precipicio.**

ARMAS DE FUEGO:

- **ESCOPETA: al resolver el puzzle en Bullseye, en la tercera misión**
- **ARTEMIS: en la sexta misión al resolver la Prueba de la sabiduría, la prueba de la habilidad y la prueba del guerrero.**
- **SPIRAL: en la misión novena, al lado de la cascada sobre una plataforma de piedra.**
- **KALINA ANN: al derrotar a Lady en un combate.**



↘ ADJUDICADOR DE COMBATE

A lo largo de la aventura te encontrarás con una estatua rodeada de llamas: se trata del Adjudicador de Combates y te permitirá obtener un Fragmento de Gema Azul si utilizas el arma adecuada para romperlo. A continuación te facilitamos una lista con las misiones donde lo verás y el arma que necesitarás para romperlo:

- **MISIÓN 3 (13th Avenue): Rebellion.**
- **MISIÓN 5 (Averno sin fin): Cerberus.**
- **MISIÓN 6 (Pasillo Sombrío): Agni & Rudra.**
- **MISIÓN 7 (Sala del Ascensor): Rebellion.**
- **MISIÓN 9 (Lago Subterráneo): Nevan.**
- **MISIÓN 11 (Dársena del Carro de la Templanza): Agni & Rudra.**
- **MISIÓN 14 (Ruinas de Sala de Oración): Beowulf.**
- **MISIÓN 17 (Cámara del cubo Celestial): Beowulf.**

los objetos a lo largo del pasillo para conseguir **Gemas Rojas**.

Cruza la siguiente puerta y avanza por la pasarela; utiliza la **Estatua de la Divinidad** para comprar algún objeto y avanza por la puerta a la derecha. Sube la rampa y adéntrate en la sombra... **(VER COMBATE DOPPELGANGER).**

Al terminar el combate obtendrás la técnica Doppelganger. Atraviesa el haz de luz y sigue subiendo la rampa para terminar la misión.

COMBATE: DOPPELGANGER

Esta vez tendrás que pelear contra la propia sombra de Dante; y ¿qué es lo que puede con las sombras? Pues sí, la luz. Rompe los escudos que rodean las paredes para hacer que entre la luz en la sala. Sólo si la luz le alcanza se romperá el escudo que le protege y podrás golpearle. En cuanto a sus ataques... esquívalos y haz que te siga hasta donde estás antes de romper las "persianas" que impiden que entre la luz.





Misión 18 ASALTO AL INFIERNO

Avanza por el camino de rocas que se irán formando a tu paso **(1)** y cruza al otro lado del espejo. Tendrás que echar una **partidita de ajedrez**. A parte de las ya conocidas piezas, tendrás que derrotar a la reina y al rey. Cuidado con la reina, porque se le teletransporta de un lado a otro del tablero y te hará daño si estás en medio. En cuanto al rey, ataca con una explosión. **Lo primordial es que te cargues al rey**, una vez hayas conseguido el Jaque Mate se acabará la partida, dando igual el resto de las fichas que queden en pie **(2)**.

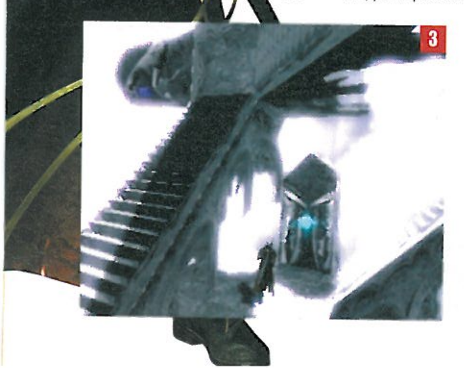




Avanza por el espejo que aparecerá después. Ignora a los ángeles caídos que aparecerán en el escenario y avanza hacia el fondo, para que un nuevo camino de rocas se haga a tu paso. Cruza por el siguiente espejo.

En esta nueva sala verás unos bloques de piedra con una gema de un color cada una **(3)**. Cada bloque encierra a uno de los enemigos que has derrotado en el camino. Esta es la correlación monstruo-color:

- Blanco: Beowulf.
- Rojo: corazón de Leviatán.
- Amarillo: Gigapede.

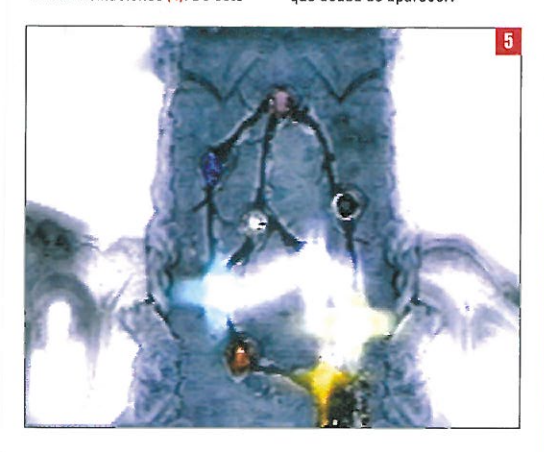




- Azul claro: Cerberus.
- Verde: Agni & Rudra.
- Negro: Doppelganger.
- Azul: Geryon.
- Naranja: 2 Vanguardias del Infierno y varios demonios.
- Púrpura: Nevan.

No hace falta derrotarlos a todos, sólo a los suficientes como para formar el camino luminoso, es decir, cinco. Puedes hacer varias combinaciones **(4)**. De este modo se abrirá un portal al lado del **panel de gemas (5)**. **Te recomendamos que escojas aquellos enemigos** que no te hayan costado demasiado vencer anteriormente. Si te decides por derrotarlos a todos recibirás a cambio un **Fragmento de Gema Azul**.

Cuando termines, cruza a otra dimensión por el espejo que acaba de aparecer... ¡"peazo" de bicho que acaba de aparecer!


5

M19 CHOQUE DE TITANES

Derrota a los demonios y acto seguido cruza por el espejo. En esta nueva sala aparecerán más demonios, pero en esta ocasión no podrás derrotarlos como antes; **golpea el espejo de color verde** que irá cambiando de posición a lo largo del combate **(1)**. Inspecciona la **columna azul y la estatua dorada** que verás en la sala y cruza por el espejo.

En esta nueva dimensión tendrás que eliminar a los demonios antes de que el reloj de arena de la vuelta; de lo contrario, tendrás que empezar de nuevo. Utiliza los combos con la Espada **(2)** o con el arma que tengas más evolucionada. Utiliza Devil Trigger si te ves en dificultades... todo vale para evitar que este combate se haga interminable.


1


2

ESTILOS DE COMBATE

Los Estilos de Combate te permitirán interactuar con el botón ● realizando movimientos especiales, que sólo podrás realizar dependiendo de cada estilo. Al aumentar la barra de experiencia de estos conseguirás nuevos movimientos que te permitirán realizar mejores combos.
La aventura comienza teniendo disponibles cuatro Estilos, pero conseguirás dos más. Estos son los estilos:

- **TRICKSTER: permite esquivar rápidamente los ataques de los enemigos. Lo tienes desde el principio**



- **SWORDMASTER: conseguirás realizar mejores combos con las armas de corto alcance. Lo tienes disponible desde el principio.**
- **GUNSLINGER: podrás realizar ataques más espectaculares con las armas de fuego. Lo tendrás disponible desde el principio.**
- **ROYALGUARD: te permitirá bloquear los ataques de los enemigos recibiendo menos daño. Desde el principio.**
- **QUICKSILVER: te permite parar el tiempo para los enemigos mientras Dante se mueve con mayor rapidez. Lo conseguirás al derrotar a Geryon.**



- **DOPPELGANGER: con esta técnica podrás hacer un doble del personaje y atacar con los dos. Podrás disfrutar de este estilo al derrotar a Doppelganger.**



Al subir de nivel en los estilos (normalmente hasta el nivel 3), conseguirás nuevos movimientos que te permitirán mejorar las técnicas de combate, de modo que procura ir cambiando de estilo para aprender cuantos más mejor.





Una vez lo hayas conseguido, recoge el objeto que brilla bajo el reloj de arena: **Samsara**.

Cruza el espejo, recoge la Esfera Verde y cruza por el mismo espejo. Retrocede por tercera vez por el mismo espejo y coloca Samsara en la estatua dorada **(3)**. Sólo te queda saltar por cuarta vez al espejo.

Al otro lado cruza por las rocas luminosas hasta la **Estatua de la Divinidad**. Utilízala si lo crees conveniente (compra sobre todo **Estrellas de Vitalidad**) y cruza la puerta... prepárate para pelear contra el padre de Lady **(4)**.
(VER COMBATE ARKHAM).

COMBATE: ARKHAM

Por fin nos vemos las caras con este ser despreciable. Quizá te decepcione un poco, porque después de todo tampoco es tan difícil de derrotar. Su ataque más dañino lo realizan una serie de lombrices kamikazes que podrás eliminar fácilmente con Kalina Ann antes de que exploten contra el cuerpo de Dante.
Mientras no estén las lombrices, cébate con el pedazo de carne, asestando los mejores combos con las armas que tengas más evolucionadas. Procura separarte cuando se ponga verde para que no te golpee con uno de sus tentáculos. Por lo demás, sigue así hasta que un vídeo te muestre a Vergil, que se unirá a ti en el combate... Y vaya si notarás su ayuda. Realizará los mismos movimientos que Dante, de manera que los golpes con la espada quitarán el doble. El combate acabará con un espectacular vídeo.





Misión 20 LA AGONÍA DE LAS ALMAS

Ahora sí, prepárate para el último enfrentamiento con Vergil. Esta vez no lo haremos en un cuadro aparte, ya que el único objetivo de esta misión es destruir al gemelo de Dante.

Para empezar, utiliza siempre el botón R1 para fijar blanco y no dejar que se te escape **(1)**. Los ataques que realizará Vergil serán un poco más poderosos que en los enfrentamientos anteriores. Además de utilizar su espada para atacar a distancia **(2)**, realizará ataques en la forma Devil Trigger. Cuando esto suceda, no dejes de disparar sobre él en ningún momento o recuperará toda su barra de vitalidad **(3)**.

En cuanto a tus ataques, lo mejor es utilizar armas a corta distancia como las espadas. En cuanto lo tengas a tiro, embiste con la espada y no le dejes escalpar realizando una serie de combos **(4)**.







En este momento puedes aprovechar y utilizar tú también la forma Devil Trigger, así le infligirás más cantidad de daño (5).

No estaría de más que llevarás una buena carga de Estrellas de Vitalidad para hacer frente a sus poderosos ataques...

Cuando acabe el combate, no te creas que ya terminó todo. Si quieres ver el final completo, tendrás que **derrotar a 100 demonios** durante los títulos de crédito... aparecerá el contador en una esquina de la pantalla. Eso sí después de esto, a disfrutar de la escena final.





SECRETOS Y TRUCOS

NIVELES DE DIFICULTAD

Empezarás la aventura automáticamente en el modo de dificultad Normal, pero en total hay 5:

- **Fácil:** aparecerá cuando te eliminen dos o tres veces seguidas en una misión.
- **Normal:** es el predeterminado.
- **Difícil:** al terminar el juego en el modo normal.
- **Dante Must die:** al terminar el juego en el modo Difícil.
- **Heaven or Hell:** al terminar el juego en el modo Dante Must Die.

FINAL EXTENDIDO

Al acabar el juego la primera vez en el modo Normal, derrota a 100 demonios durante los títulos de crédito para ver el final extendido.

UNA CURIOSIDAD

Puedes atacar las letras Now Loading en los tiempos de carga con los botones ■ y ▲.

EXTRAS

Acabando el juego en los distintos modos de dificultad se desbloquearán algunos extras: Galería de arte, vestimenta del protagonista, etc..

TODO DESBLOQUEADO

Antes de cargar la partida, en el menú al principio del juego, introduce el siguiente código: **L1+L2+R1+R2** (todo a la vez) y gira el stick analógico izquierdo en el sentido de las agujas del reloj hasta que oigas "Devil May Cry". Automáticamente aparecerán todas las opciones en la siguiente pantalla.

GEMAS ROJAS FÁCILMENTE

Si necesitas Gemas Rojas, vuelve a jugar algunas misiones (las que mejor se te den) para conseguir en la puntuación final una S y obtener una mayor recompensa.





EVOLUCIÓN DE LAS ARMAS

Con ayuda de las Gemas Rojas podrás adquirir nuevos movimientos a realizar con determinadas armas o evolucionarlas hasta el nivel 3. Aquí tienes una lista con los movimientos de cada arma y las Gemas Rojas que necesitas.



EBONY & IBORY
- Nivel 2: 5000 Gemas Rojas.
- Nivel 3: 10000 Gemas Rojas.

ESCOPETA
- Nivel 2: 10000 Gemas Rojas.
- Nivel 3: 20000 Gemas Rojas.

ARTEMIS
- Nivel 2: 10000 Gemas Rojas.
- Nivel 3: 20000 Gemas Rojas.

SPIRAL
- Nivel 2: 7500 Gemas Rojas.
- Nivel 3: 15000 Gemas Rojas.

KALINA ANN
- Nivel 2: 5000 Gemas Rojas.
- Nivel 3: 10000 Gemas Rojas.

REBELLION
- Stinger (nivel 1): 2500 Gemas Rojas.
- Stinger (nivel 2): 10000 Gemas Rojas.
- Drive: 10000 Gemas Rojas.
- Air Hike: 20000 Gemas Rojas.

CERBERUS
- Revolver (nivel 2): 15000 Gemas Rojas.
- Windmill: 7500 Gemas Rojas.

AGNI & RUDRA
- Jet Stream (nivel 2): 10000 Gemas R.
- Jet Stream (nivel 3): 15000 Gemas R.
- Whirldwind: 7500 Gemas Rojas.
- Air Hike: 20000 Gemas Rojas.

NEVAN
- Reverb Shock: 7500 Gemas Rojas.
- Bat Rift (nivel 2): 10000 Gemas Rojas.
- Air Raid: 20000 Gemas Rojas.
- Volume up: 20000 Gemas Rojas.

BEOWULF
- Straight (nivel 2): 10000 Gemas Rojas.
- Beast uppercut: 7500 Gemas Rojas.
- Air Hike: 20000 Gemas Rojas.






HOBBY PRESS
axel springer
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 76